

**PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DAN
POWER POINT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
(Studi Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali
Tahun Ajaran 2016/2017)¹**

Oleh:

Dewi Sukmowati, Winarno & Hassan Suryono²

Alamat E-mail: wienupi@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the different effect between the use Prezi and the use of Powerpoint as learning media towards the students' learning interest in Civic subject at class X IPS SMA Negeri1 Teras Boyolali. This was a quantitative study with experimental method that used treatment. The samples of this study were taken by using Simple random sampling technique. The design of this study was posttest-only control experimental. Data of this study were collected through observations and questionnaire. Data analysis precondition test was done by doing independent test, normality test, and homogeneity test, while Hypothesis was tested by using T-test. The result of hypothesis test found that t_{count} was 3,034 with significance level of 5% and $df = n_1 + n_2 - 2$ ($34 + 34 - 2 = 66$), then t_{table} was 1,99656 (interpolation). So, t_{count} (3,034) > t_{table} (1,99656) and average score of experimental group 1 was 92,74, it was higher than the average score of experimental group 2 which gained 86,79. Based on the calculation, it can be concluded that there was a significant differences between the use of Prezi and the use of Powerpoint as learning media towards the students' learning interest to civic subject at class X IPS of SMA Negeri 1 Teras Boyolali 2016/2017 academic year. The use of Prezi as learning media give more significant effect to the students' learning interest since it had more innovative and interesting display, can be accessed online or offline, the given material was clear and easy to understand.

Keywords: *Prezi learning media, PowerPoint learning media, Students' learning interest*

¹Artikel Penelitian

²Program Studi PPKn FKIP UNS Surakarta

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia, Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk generasi penerus bangsa yang bermartabat serta agar setiap peserta didik mampu bersaing secara positif dalam pergaulan baik dimasyarakat, bangsa dan negara. Sebagaimana tertuang dalam UUD1945 Pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan", sedangkan Pasal 31 ayat (3) menyatakan bahwa "pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang".

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 pada pasal 42 ayat (1) tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa: "Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan".

Azhar Arsyad (2013: 2) menyatakan bahwa, "Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya". Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran karena media sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran. Tanpa mediaproses pembelajaran tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat dan sesuai dalam pelajaran PPKn mampu meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar siswa, kemampuan berpikir kritis, pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar, sehingga akan membentuk *civic knowledge*, *civic disposition* dan *civic skill* dalam diri peserta didik. Menurut Wina Sanjaya (2014: 72), "media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran". Sementara itu Rayandra Ashar (2012: 42) menyatakan bahwa: "salah satu manfaat media pembelajaran yaitu

menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula”.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran disekolah menurut Slameto (2010: 54) antara lain: (1) metode yang digunakan guru dalam mengajar; (2) kurikulum; (3) hubungan guru dengan siswa; (4) hubungan siswa dengan siswa; (5) media pembelajaran; (6) sarana prasarana sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut, maka salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Namun pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dan belum diterapkan dalam proses pembelajaran, karena kurangnya guru dalam menguasai media. Berdasar data lapangan yang diperoleh penulis dari observasi dan hasil wawancara dengan guru PPKn di SMA N 1 Teras Boyolali menyatakan bahwa, pembelajaran PPKn kelas X masih terdapat kendala terutama dalam pemanfaatan media

pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran hanya sebatas menggunakan media *whiteboard*, dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam mencari jenis media yang tepat dan cara pembuatannya. Sumber belajarpun juga terbatas, yaitu hanya bersumber dari Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket siswa.

Akibat pemanfaatan media yang kurang optimal bisa menyebabkan minat belajar rendah. Minat belajar yang rendah dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, berbicara sendiri saat proses pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar rendah, ini ditunjukkan dengan masih rendahnya hasil belajar akhir semester 1 yaitu 41% masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan batas KKM sebesar 75. Karena masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan kurangnya minat belajar siswa, maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian eksperimen dan uji beda terhadap minat belajar siswa dengan menerapkan dua media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan yaitu media *prezi* dan media *power point* yang diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *prezi* dengan *power point* terhadap minat belajar siswa pada pelajaran PPKn Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun ajaran 2016/2017.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 4), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif".

Menurut Winarno (2014: 61), "media pembelajaran dalam PPKn harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif". Adapun syarat yang harus diperhatikan untuk media PPKn dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menurut Winarno (2014: 62), yaitu:

- Membawakan sesuatu atau sejumlah isi pesan;
- Memuat nilai atau moral kontras;
- Diambil dari dunia kehidupan nyata;
- Menarik minat dan perhatian siswa;
- Terjangkau oleh kemampuan belajar siswa.

Merancang media pembelajaran PPKn sangat tergantung dari jenis media yang digunakan. Adapun jenis media yang dapat digunakan/ dikembangkan dalam pembelajaran PPKn (Winarno, 2014: 62), yaitu:

- Hal-hal yang bersifat visual, seperti bagan, matriks, gambar, data, dan lain-lain;
- Hal-hal yang bersifat materiil, seperti model-model dan benda;
- Gerak, sikap, dan perilaku, seperti stimulus, bermain peran, role playing;
- Cerita, kasus yang mengandung dilema moral.

Menurut Winataputra (Winarno, 2014: 62) media dalam PPKn terdiri atas:

- Material seperti: buku, model pakaian, bendera dan lambang;
- Immaterial, seperti: kasus, cerita, legenda, dan budaya;
- Kondisional, seperti: stimulus yang diciptakan dalam proses pembelajaran;
- Pesona seperti: nama orang, foto, gambar tokoh, pahlawan dan sebagainya.

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet dan sebagai alat untuk menyampaikan berbagai ide atau pikiran diatas kanvas virtual. *Prezi* lebih unggul dari media presentasi yang lain karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna

Prezi bisa untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka dengan kolaborasi dan warna-warna yang menarik melalui slide yang disediakan (Zurrahma Rusyfan, 2016: 2).

Media *prezi* dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif. Penggunaan *prezi* dengan menginstall software *prezi* yang sebelumnya mendaftarkan diri pada website *prezi*, kemudian memilih salah satu pilihan berlangganan atau opsi tak berbayar, setelah akun pengguna telah ditetapkan, pengguna kemudian masuk kesitus *prezi*. Pengguna dapat membuat presentasi baru, mengedit karya disimpan dan melihat presentasi yang tersimpan secara langsung di website. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop yang telah diinstall software, dikombinasikan dengan Liquid Crystal Display dan perangkat audio. Arah inovasi ini adalah agar pembelajaran menjadi menarik dan efektif. Dalam media *Prezi*, teks gambar, video dan media presentasi lainnya diletakkan pada kanvas presentasi serta dikelompokkan serta disusun dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan pada program.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 186) bahwa: "*Power point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia

dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data". Sedangkan menurut Daryanto (2015:157), "*Microsoft Power point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia". Biasanya program ini didalam komputer sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Media *power point* juga sering digunakan untuk mengajar, karena media ini juga efektif untuk meningkatkan daya ingat siswanya agar lebih memahami materi yang diajarkan oleh seorang pengajar.

Sementara itu Sardiman (2012: 76) mengemukakan bahwa, "Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri". Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan

senang).Minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan. Oleh karena itu yang terpenting adalah bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan minat ingin terus belajar.

Minat belajar siswa adalah kecenderungan siswa untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan tingkah laku.Minat belajar yang telah dimiliki oleh siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai.

Untuk menunjukan pengaruh media *prezi* dan *power point* terhadap minat belajar siswa maka peneliti menggunakan teori Belajar Behavioristik (koneksiisme) menurut Thorndike dan Waston dalam Suryono dan Hariyanto (2014:59) yaitu

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus atau rangsangan yang berupa serangkaian kegiatan yang bertujuan agar mendapat respon belajar dari objek penelitian. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan

belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau gerakan/tindakan.

Peneliti menggunakan teori Belajar Behavioristik (koneksiisme) menurut Thorndike dan Waston karena teori tersebut sebagai landasan untuk memperjelas serta mempertajam ruang lingkup atau konstruk variabel yang akan diteliti. Teori tersebut untuk membuktikan hubungan antar variabel yang akan diteliti.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku seseorang (siswa) dari yang asalnya tidak tahu setelah adanya masukan (stimulus) yang diberikan perubahan tersebut dapat berupa perubahan dalam sisi pengetahuan, ketrampilan maupun sikap. Aplikasi behavioristik dalam kegiatan pembelajaran salah satunya tergantung media pembelajaran, stimulus yang dapat merangsang kegiatan pembelajaran yang dapat ditangkap melalui alat indera yaitu salah satunya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yaitu media *prezi* dan *power point*, dari stimulus tersebut dapat menghasilkan respon berupa minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Teras Boyolali yang berada di Jl. Raya Sudimoro-Teras km.2 Desa Sudimoro Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen menggunakan *treatment*. Desain yang digunakan adalah *True Eksperimental Design* dengan menggunakan bentuk *posttest-only control design*. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, yaitu kelompok eksperimen 1 yang diberi *treatment* pembelajaran melalui media *prezi* dan kelompok eksperimen 2 yang diberi *treatment* pembelajaran melalui media *power point*. Setelah *treatment* tersebut dilaksanakan maka akan dilihat pengaruhnya yaitu minat belajar siswa.

Populasinya adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Menurut Sugiyono (2015: 177), "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel yang terpilih yaitu kelas X IPS 4 yang berjumlah 34 siswa dan X IPS 6 yang

berjumlah 34 siswa di SMA Negeri 1 Teras Boyolali.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan metode angket dan observasi. Instrumen berupa angket (kuesioner) untuk mengukur variabel minat belajar belajar siswa. Metode observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan media *prezi* dan *power point*.

Uji validitas menggunakan pengujian jenis Validitas Konstrak (*Construct Validity*) karena menggunakan angket yang disusun berdasar teori. Untuk menguji valid tidaknya butir angket diuji menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Sugiyono (2015: 255). Kemudian hasil perhitungan di konsultasikan dengan table r , table dalam taraf signifikan 5% dengan $N = 36$ adalah sebesar 0,329. Dari 40 item angket minat belajar siswa yang diujicobakan diketahui 30 Item yang dinyatakan valid. Sedangkan 10 item lainnya dinyatakan tidak valid.

Uji reliabilitas menggunakan rumus Spearman Brown (*Split Half*). Berdasarkan hasil perhitungan nilai reliabilitas uji coba instrumen angket minat belajar siswa diperoleh $r_i = 0.9350$. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} pada tingkat signifikan 5% dengan $N = 36$ dan diperoleh nilai kritis sebesar 0.329. Karena $r_i > r_{tabel}$ atau $0.9350 > 0.329$ berarti item

pertanyaan instrument angket tersebut memiliki reliabilitas sangat tinggi.

Analisis data menggunakan uji independen, uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan Uji t-test. Pengujian yang menggunakan uji t-tuntuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan media *prezi* (X_1) dan media *power point* (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, sehingga didapat hasil sebagai berikut:

a. Data Observasi tentang Media *Prezi*

Pembelajaran menggunakan media *prezi* merupakan variabel bebas pertama (X_1) dalam penelitian ini. Lembar observasi berjumlah 12 butir pernyataan dengan skala 1 sampai 5. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi adalah sebagai berikut: nilai tertinggi = 92, nilai terendah = 80, nilai rata-rata = 86,03, Modus = 85, 87, 88, Median = 87, dan Simpangan Baku = 2,9998. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas X IPS 4 (kelas eksperimen 1) telah menerapkan media pembelajaran *prezi* dan pelaksanaan media pembelajaran *prezi* dikatakan dalam kategori baik.

b. Data Observer Media *Power Point*

Pembelajaran menggunakan media *power point* merupakan variabel bebas kedua (X_2) dalam penelitian ini. Lembar observasi berjumlah 10 butir pernyataan dengan skala 1 sampai 5. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi adalah sebagai berikut: nilai tertinggi = 92, nilai terendah = 78, nilai rata-rata = 85,53, Modus = 84, Median = 85, dan Simpangan Baku = 4,09. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas X IPS 6 (kelas eksperimen 2) telah menerapkan media pembelajaran *power point* dan pelaksanaan media pembelajaran *power point* dikatakan dalam kategori baik.

c. Data Minat Belajar Siswa Menggunakan Media *Prezi*

Hasil penilaian minat belajar siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan media *prezi* adalah sebagai berikut: nilai tertinggi = 108, nilai terendah = 71, nilai rata-rata = 92,74, Modus = 94, Median = 94, dan Simpangan Baku = 8,89.

d. Data Minat Belajar Menggunakan Media *Power Point*

Hasil penilaian minat belajar siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan media *power point* adalah sebagai berikut: nilai tertinggi = 104, nilai terendah = 69, nilai rata-rata = 86,79, Modus = 83 dan 85, Median = 87, dan Simpangan Baku = 7,37.

Hasil pengujian persyaratan analisis meliputi uji independen, uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

1. Uji Independen

Menurut Hassan Suryono (2014:98) “uji ini memberi informasi apakah kriteria benar-benar tergantung pada prediktor atau tidak.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Independen Minat Hasil Belajar Menggunakan Media *Prezi* dan *Media Power Point*

Kelas Eksperimen	F hit	F tabel	Kesimpulan
Kelas Eksperimen 1 (Hasil Minat Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Prezi</i>)	10,64	4,15	Y dependen pada X
Kelas Eksperimen 2 (Hasil Minat Belajar Siswa Menggunakan Media <i>PowerPoint</i>)	6,25	4,15	

Berdasarkan tabel tersebut antara minat belajar siswa dengan menggunakan media *prezi* di peroleh $F_{hitung} = 10,64$ dan minat belajar siswa dengan menggunakan media *power point* diperoleh $F_{hitung} = 6,25$ setelah dikonsultasikan pada F_{tabel} dengan $N=34$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh harga sebesar 4,15. Sehingga $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $10,64 \geq 4,15$ (minat belajar siswa menggunakan media *prezi*) dan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $6,25 \geq 4,15$ (minat belajar siswa menggunakan media *power point*). Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa X dependen terhadap Y. Sehingga kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran menggunakan media *prezi* dan *power point* dapat memprediksi minat belajar siswa.

Hasil pengujian meyakinkan jika Y dependen pada X demikian sebaliknya”. Hasil independen minat belajar siswa kelas eksperimen I dengan menggunakan media *prezi* dan kelas eksperimen II menggunakan media *power point*, rangkuman perhitungan dapat dilihat pada Tabel 1.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji persyarat analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dikatakan data berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$, sedangkan apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel yang diambil tidak normal. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors dengan cara menggunakan penafsiran rata-rata (\bar{x}) dan simpangan baku. Berdasar data yang didapat ketika penelitian, hasil uji normalitas data observasi media pembelajaran *prezi* dan *power point* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Observasi Media Pembelajaran *Prezi* dan Media *Power Point*

Kelas Eksperimen	X ² hitung	X ² tabel	Kesimpulan
Kelas Eksperimen 1 (Pembelajaran menggunakan media <i>prezi</i>)	0,1379	0,152	Normal
Kelas Eksperimen 2 (Pembelajaran menggunakan media <i>power point</i>)	0,1443	0,152	Normal

Hasil uji normalitas minat belajar siswa menggunakan media *prezi* dan *power point* terangkum dalam tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Minat Belajar Siswa menggunakan Media *Prezi* dan Media *Power Point*

Kelas Eksperimen	X ² hitung	X ² tabel	Kesimpulan
Kelas Eksperimen 1 (Pembelajaran menggunakan media <i>prezi</i>)	0,0717	0,152	Normal
Kelas Eksperimen 2 (Pembelajaran menggunakan media <i>power point</i>)	0,1174	0,152	Normal

Dari tabel diatas menunjukan X² hitung pada uji normalitas data observasi media *prezi* dan media *power point* diperoleh hasil sebesar 0,1379 dan selanjutnya nilai X²hitung dengan N = 34 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh 0,152. Maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa X² hitung \leq X² tabel atau $0,1379 \leq 0,152$. Selanjutnya pada hasil uji normalitas data observasi media *power point* diperoleh hasil 0,1443 dan selanjutnya nilai X²hitung dengan N = 34 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh 0,152. Maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa X² hitung \leq X² tabel atau $0,1443 \leq 0,152$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

sampel-sampel pada penelitian ini berdistribusi normal.

Table 3. hasil uji normalitas minat belajar siswa menggunakan media *prezi* dan media *power point* juga berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada X² hitung \leq X²tabel. X² hitung pada uji normalitas minat belajar siswa menggunakan media *prezi* sebesar 0,0717 sehingga $0,0717 \leq 0,152$ dan pada uji normalitas minat belajar siswa menggunakan media *power point* X² hitung sebesar 0,1174 sehingga $0,1174 \leq 0,152$. Dengan demikian, dari tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa distribusi data juga normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians kelompok sampel. Hasil uji homogenitas minat belajar siswa

kelas eksperimen I dengan menggunakan media *prezi* (X1) dan kelas eksperimen II dengan menggunakan media *power point* (X2) dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa dengan menggunakan Media *Prezi* dan Media *Power Point*

X ² tabel	X ² hitung	Kesimpulan
Minat Belajar Siswa 3,841	1,174	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ Homogen

Berdasarkan hasil tabel tersebut dikonsultasikan pada tabel, untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1 = 2 - 1 = 1$, maka x^2 tabel = 3,841. Dengan demikian maka, x^2 hitung < x^2 tabel yaitu $1,174 < 3,841$ yang berarti hipotesis diterima sehingga varians-varians homogen.

Hipotesis penelitian ini adalah “ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *prezi* dengan media *power point* terhadap minat belajar siswa pada Pelajaran PPKn Kelas X IPS di SMA N 1 Teras Boyolali Tahun ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 3,034. Hasil tersebut dikonstruksikan dengan tabel t dengan taraf signifikan 5% dan dk = $n_1 + n_2 - 2$ ($34 + 34 - 2 = 66$) sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 1,99656 (interpolasi). Maka t_{hitung} (3,034) > t_{tabel} (1,99656) dan skor rata-rata kelas eksperimen 1 (92,74) dan skor rata-rata kelas eksperimen 2 (86,79), menunjukkan ada perbedaan minat belajar siswa antara kelas

eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis uji-t menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen 1 dengan minat belajar siswa kelas eksperimen 2 (H_0 ditolak dan H_a diterima), dapat disimpulkan bahwa terdapat ada perbedaan pengaruh antara penggunaan media *prezi* dengan media *power point* terhadap minat belajar siswa pada Pelajaran PPKn Kelas X IPS di SMA N 1 Teras Boyolali Tahun ajaran 2016/2017.

Minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *prezi* lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang menggunakan media *power point* dikarenakan minat belajar siswa yang menggunakan media *prezi* dan *power point* memiliki selisih 5,95. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *prezi* lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *power point*. Tampilan media *prezi* lebih menarik karena media *prezi*

dapat sekaligus menyajikan garis besar dari materi yang akan disampaikan. *Prezi* dan *power point* mempunyai fungsi yang sama tetapi *prezi* mempunyai ciri yang lebih menarik. *Prezi* disajikan atau dibuat pada kanvas bukan slide, sehingga memudahkan dalam mengintegrasikan teks, gambar animasi, audio dan video ke dalam satu presentasi tunggal. *Prezi* memiliki konsep yang hampir sama seperti *mind mapping* sehingga pengguna dapat melihat semua elemen presentasi secara keseluruhan. *Prezi* memiliki template yang banyak dan bervariasi. Selain itu konten dapat diperbesar sesuai keinginan sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik, jelas dan mudah dipahami. Keunggulan media *prezi* lainnya yaitu *prezi* dapat diakses secara *online* maupun *offline*, sehingga materi presentasi pun dapat dipublikasikan secara *online*. Hal ini didukung dengan pendapat siswa. Berdasar hasil wawancara dengan beberapa siswa di Kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen 1 yang diterapkan pembelajaran menggunakan media *prezi* menyatakan bahwa, media *prezi* lebih menarik dari pada media *power point*. Alasannya karena media *power point* sudah sering digunakan oleh guru lain dalam pembelajaran, tema dan background yang digunakan hanya terbatas sehingga siswa merasa bosan. Berbeda dengan

media *prezi*, media *prezi* lebih inovatif, cara aksesnya pun juga luas karena bisa diakses secara *online* maupun *offline*, tema maupun template lebih banyak variannya sehingga lebih menarik bagi siswa dan dapat merespon timbulnya minat belajar siswa.

Kesimpulannya bahwa penggunaan media *prezi* dan media *power point* dapat mempengaruhi minat belajar siswa karena media pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar menjadi berbeda dan akan menarik minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian data yang didapat oleh peneliti ini mempunyai kesesuaian dengan teori yang ada pada bab sebelumnya yaitu Teori Belajar Behavioristik (koneksionisme) menurut Thorndike dan Waston dalam Suryono dan Hariyanto (2014:59), "Belajar adalah proses interaksi antara stimulus atau rangsangan yang berupa serangkaian kegiatan yang bertujuan agar mendapat respon belajar dari objek penelitian. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau gerakan/tindakan". Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar

dapat berwujud konkrit yaitu yang dapat diamati atau tidak konkrit yaitu tidak dapat diamati. Pada penelitian ini, peneliti memberikan stimulus berupa penayangan materi menggunakan media *prezi* dan media *power point* kemudian siswa menyerapnya menjadi sebuah respon yang berupa tindakan seperti: memperhatikan guru, siswa lebih aktif dikelas seperti bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, berani berpendapat atau berargumentasi, sehingga dapat membentuk minat belajar siswa.

Penggunaan media yang tepat dan sesuai mampu meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar siswa, pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapatnya Wina Sanjaya (2014: 72) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Rayandra Ashar (2012: 42) juga berpendapat bahwa salah satu manfaat media pembelajaran yaitu menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan sehingga efektivitas belajar akan meningkat pula.

Media pembelajaran bukanlah merupakan satu-satunya yang

mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi ada beberapa faktor lain yang mampu mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Slameto (2010:54) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran disekolah antara lain: (1) Metode yang digunakan guru dalam mengajar, (2) Kurikulum, (3) Hubungan Guru dengan siswa, (4) Hubungan siswa dengan siswa, (5) Sarana prasarana sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Media pembelajaran juga merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas karena media pembelajaran merupakan salah satu bentuk sarana komunikasi antara guru dengan siswa didalam kelas. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa ada juga faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu seperti metode yang digunakan guru dalam mengajar, kurikulum yang dipakai, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian diperoleh data skor rata-rata kelas eksperimen 1

lebih tinggi sebesar 92,74 dibandingkan skor rata-rata kelas eksperimen 2 sebesar 86,79. Kedua sampel yang diambil masing-masing berjumlah 34 siswa dengan varians data homogen. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,034 dengan taraf signifikan 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2$ ($34 + 34 - 2 = 66$) sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 1,99656 (interpolasi). Jadi t_{hitung} (3,034) > t_{tabel} (1,99656), maka H_0 ditolak dan H_a diterima menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen 1 (menggunakan media *prezi*) dan kelas eksperimen 2 (menggunakan media *power point*). Kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *prezi* dengan media *power point* terhadap minat belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas X IPS di SMA N 1 Teras Boyolali tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dan inovatif.
2. Media *prezi* dan *power point* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran oleh guru.
3. Guru lebih kreatif untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih

menarik agar siswa antusias mengikuti dan memperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Siswa hendaknya memperhatikan penjelasan guru dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memahami materi pembelajaran dan minat belajar dapat meningkat.
5. Siswa sebaiknya mencari dan memanfaatkan sumber belajar lainnya yang relevan dan tidak hanya bersumber dari LKS maupun buku paket.
6. Sekolah hendaknya dapat memberikan atau menyediakan fasilitas seperti memperluas jaringan wifi kesetiap kelas dan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan ketrampilan dan kemampuannya dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
7. Bagi peneliti lain, peneliti lain yang akan melakukan penelitian minat belajar siswa dengan mengambil dari beberapa faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar selain media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto.(2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hurlock, Elizabeth B. (2005). *Perkembangan Anak*. Diterjemahkan oleh Meitsari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rusyfan, Zurahma. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajara, Mahasiswa dan Pebisnis*. Bandung: Informatika.
- Suryono, Hassan. (2014). *Metode Analisis Statistik (Pedoman Praktis dalam Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Ombak.
- Sardiman.(2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono dan Hariyanto.(2014). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penada Media Group.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.